ARTIRILMIŞ GERÇEKLİĞİN KUTU OYUNLARINDAKİ POTANSİYELİ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI

[1]Arş. Gör. Ömer Faruk Çaylı / [2]Doç. Dr. Bahadır Uçan

[1]Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü, İstanbul-Türkiye, omerfarukcayli@topkapi.edu.tr, ORCID: 0009-0005-1764-9265

[2]Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, İstanbul-Türkiye, bucan@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4062-0469

Özet

Artırılmış gerçeklik (AR), dijital bilgileri gerçek dünya ortamına entegre ederek, kullanıcıların çevreleriyle etkileşim kurma biçiminde çığır açan bir teknoloji olarak çeşitli sektörlerde giderek daha fazla kabul görmektedir. Özellikle oyun endüstrisi, AR teknolojilerinin sunduğu sürükleyici ve etkileşimli deneyimlerle önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Öte yandan, kutu oyunları, dijital oyunların sunduğu sanal etkileşimlerin aksine, somut ve yüz yüze etkileşim imkanı sunarak geleneksel çekiciliğini ve sosyal faydalarını korumaktadır. Bu bağlamda, AR'nin kutu oyunlarına entegrasyonu, mevcut oyun deneyimlerini yenileme ve geliştirme potansiyeli taşımaktadır. Bu entegrasyon, karmaşık oyun mekaniklerini basitleştirme veya tamamen yeni oyun biçimleri sunma gibi olanaklar yaratabilir. Bu çalışma, artırılmış gerçekliğin kutu oyunlarındaki kullanımını araştırmayı ve bu alana yönelik yeni bir tasarım önerisi sunmayı amaçlamaktadır. Araştırmalar, AR'nin kutu oyunlarına entegrasyonunun çeşitli faydalar sağladığını göstermektedir. Bunlar arasında, sanal ve gerçek dünya unsurlarının birleştirilmesiyle sağlanan gelişmiş sürükleyicilik ve etkileşim; otomatik skor takibi, kural uygulama ve uzaktan oynama imkanı gibi geliştirilmiş oyun mekanikleri; öğrenmeyi daha etkileşimli ve keyifli hale getiren eğitimsel faydalar; hem yerel hem de uzaktan çok oyunculu deneyimleri mümkün kılan artırılmış sosyal etkileşim; ve oyuncu kararlarına göre uyum sağlayan dinamik içerik ve yeni hikaye anlatımı olanakları bulunmaktadır. Mevcut AR kutu oyunları ve uygulamaları, bu entegrasyonun çeşitli biçimlerini sergilemektedir. Sonuç olarak bu çalışma, artırılmış gerçekliğin kutu oyunlarındaki kullanım potansiyelini kapsamlı bir şekilde incelemiş ve bu alana yönelik yenilikçi bir tasarım önerisi sunmuştur. Araştırma sonuçları, AR'nin kutu oyunu deneyimini zenginleştirme ve dönüştürme konusunda önemli fırsatlar sunduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Kutu oyunu, oyun tasarımı, artırılmış gerçeklik

*Bu bildiri Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı yüksek lisans programı bünyesinde Ömer Faruk Çaylı tarafından Doç. Dr. Bahadır Uçan danışmanlığında halen devam etmekte olan "Kutu Oyunlarında Artırılmış Gerçeklik Kullanımı Üzerine Bir Araştırma ve Yeni Bir Tasarım Önerisi" başlıklı tezden türetilmiştir.

A FIELD STUDY ON THE POTENTIAL OF AUGMENTED REALITY IN BOARD GAMES

Abstract

Augmented reality (AR) is increasingly being recognized across various industries as a groundbreaking technology that integrates digital information into a real-world environment, revolutionizing the way users interact with their surroundings. The gaming industry in particular is undergoing a significant transformation with the immersive and interactive experiences offered by AR technologies. On the other hand, board games retain their traditional appeal and social benefits by offering tangible and face-to-face interaction, as opposed to the virtual interactions offered by digital games. In this context, the integration of AR into board games has the potential to innovate and enhance existing gaming experiences. This integration can create possibilities such as simplifying complex game mechanics or introducing entirely new forms of gameplay. This study aims to investigate the use of augmented reality in board games and propose a new design for this field. Research shows that the integration of AR into board games provides various benefits. These include enhanced immersion and interactivity enabled by combining virtual and real-world elements; improved game mechanics such as automatic score tracking, rule enforcement and remote play; educational benefits that make learning more interactive and enjoyable; increased social interaction that enables both local and remote multiplayer experiences; and dynamic content and new storytelling possibilities that adapt based on player decisions. Existing AR board games and apps showcase various forms of this integration. In conclusion, this study has comprehensively examined the potential of using augmented reality in board games and proposed an innovative design for this field. The research results show that AR offers significant opportunities to enrich and transform the board game experience.

Keywords: Board game, game design, augmented reality

*This study was derived from the ongoing thesis titled “An Investigation on the Use Of Augmented Reality in Board Games And a New Design Proposal” conducted by Ömer Faruk Çaylı under the supervision of Prof. Bahadır Uçan within the Master Program of Art and Design, Institute of Social Sciences, Yıldız Technical University.